Main Ventana String[] args -JumpBlock sm; + Ventana(JumpBlock sm + Abrir() + iniciarElementos() + iniciarVentana() **JumpBlock** extends BasicGame - AppGameContainer contenedor; - Input entrada; **Bloque** - Audio audio; - AudioClip rebote_1; - AudioClip pelotaPiso; - Rectangle rectangle; - AudioClip disparo; - double m; - AudioClip explosion ; - double vX.vY: -double ups; - double vYSalto; - double gravity; - Bloque[] bloque; - double suma; - double friccion; double[] vX; - double fuerza; - double∏ vY; double coefRozam; - Bloque personaie: - double aceleracionX; - double vPersonaje; - double gravity; - double vYPersonaje; - boolean falling - xPosM; - boolean jumping; - yPosM ; - Image imagen; - İmage imagenBloque; Arma arma; - Image imagenBloque2; - Image imagenArma; + caer() + calcularV() + colide() + draw() + hitFloor() + JumpBlock() + hitWall + init() + reverseVX() + update() + reverseVY() + render() + actualizarMouse() + updateBloques() + sufrirFriccion() + update() moverPersonaje() dibujarMouse() drawBloques() setContenedor() Arma - Image imagenArma; - int ancho, alto; - double x; Bala - double y; - float angulo; - double objetivoX; - Rectangle rectangle; - double objetivoY; - double vX: - Bala bala; - double vY; - Image imagenBala; + Bala() + Arma() + colide() + dibujarArma() + draw() + dibujarBala() + hitFloor() + hitWall() + disparar() update() + setvX() + setvY() + update()